

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**EKSPLORASI TANA TORAJA
DALAM MEDIA *GAME DIGITAL*
GENRE *PUZZLE***



Diajeng Fitri Aulia Niza
NIM 1500109033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

EKSPLORASI TANA TORAJA DALAM MEDIA *GAME DIGITAL* GENRE *PUZZLE*

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Diajeng Fitri Aulia Niza
NIM. 1500109033

**POGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Diajeng Fitri Aulia Niza

No. Induk Mahasiswa : 1500109033

Judul Tugas Akhir : **EKSPLORASI TANA TORAJA
DALAM MEDIA *GAME DIGITAL*
GENRE *PUZZLE***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

Yang menyatakan



Diajeng Fitri Aulia Niza

NIM. 1500109033

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

EKSPLORASI TANA TORAJA DALAM MEDIA *GAME DIGITAL* GENRE *PUZZLE*


Disusun oleh:


Diajeng Fitri Aulia Niza
NIM 1500109033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **10 JAN 2019**

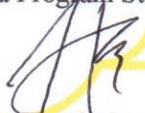



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002


**Mengetahui,
Dekan**


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Eksplorasi Tana Toraja dalam Media *Game Digital Genre Puzzle*” ini dapat terselesaikan. Karya ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mencapai Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat diapresiasi guna mencetak pribadi yang lebih unggul dimasa depan. Do’a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orangtua dan keluarga;
2. Almamater kebanggaan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S. Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
8. Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman dari berbagai kalangan, serta seluruh pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberi dukungan.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

Diajeng Fitri Aulia Niza

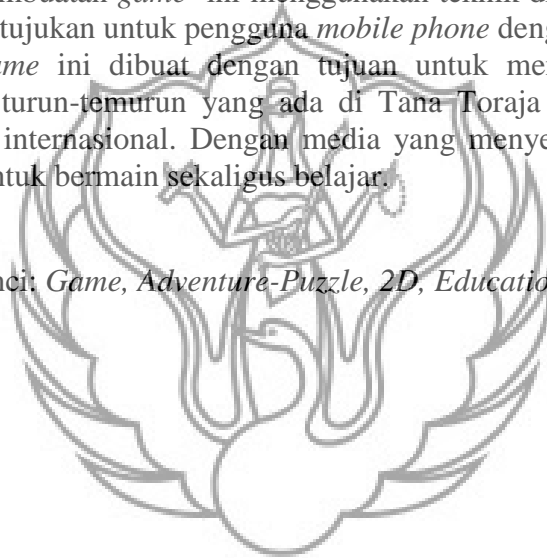
ABSTRAK

Game “Lost in Toraja” merupakan *game* edukasi 2D yang bergenre *adventure puzzle*. *Game* ini memiliki karakter bernama Orion yang akan mengeksplorasi sebuah tempat di Indonesia, yaitu Tana Toraja di Sulawesi Selatan. Orion merupakan karakter yang berasal dari Jawa Barat. Kedatangannya ke Tana Toraja adalah untuk mencari adiknya yang menghilang secara misterius ketika sedang berlibur.

“Lost in Toraja” memiliki *playtime* sekitar 30-45 menit. Pemain akan berperan sebagai karakter yang akan memasuki sebuah area permainan, lalu diminta untuk mencari jalan keluar. Pemain juga akan ditantang kecerdasannya dalam memecahkan *puzzle* yang ada di setiap *level*. Pembuatan *game* ini menggunakan teknik digital dan *game engine Unity*, ditujukan untuk pengguna *mobile phone* dengan *platform android*.

Game ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan budaya dan legenda turun-temurun yang ada di Tana Toraja pada rakyat Indonesia maupun internasional. Dengan media yang menyenangkan, pemain akan diajak untuk bermain sekaligus belajar.

Kata kunci: *Game, Adventure-Puzzle, 2D, Education, Tana Toraja.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Pemain	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. <i>Game</i>	5
2. <i>Video Game</i>	6
3. <i>Game</i> Edukasi	7
4. Skizofrenia	8
5. Edukasi Budaya Tana Toraja	9
B. Tinjauan Karya.....	12
1. <i>Diamond Rush</i>	12
2. <i>The Letter</i>	13
3. <i>Song of the Deep</i>	14
BAB III PERANCANGAN	16
A. Dokumen Konsep.....	16
1. Deskripsi <i>Game</i>	16
2. <i>Technical Details</i>	16
B. Konsep <i>Game</i>	17
1. Konsep	17
2. Sinopsis	17
3. Sistem Permainan.....	18
C. Desain Karakter.....	22
1. Orion	22

2. Vega	23
3. Pak Suryo	24
4. Nanda	25
5. Puang Ando.....	26
D. Desain <i>Game Play</i>	27
E. <i>Sfx</i> dan Musik.....	28
BAB IV PERWUJUDAN.....	30
A. Praproduksi	30
1. Ide.....	30
2. Sinopsis	30
3. Desain <i>Gameplay</i>	30
B. Produksi	31
1. Pembuatan Aset Visual	31
2. Pembuatan Cerita Lengkap Permainan	38
3. Naskah Cerita Permainan.....	40
4. Pembuatan Ilustrasi Cerita Permainan	49
5. Pembuatan <i>User Interface</i>	50
6. Implementasi.....	57
7. Pembuatan <i>Flowchart</i>	58
C. Pascaproduksi.....	59
1. Musik dan Sound Effect	59
2. Pengujian Versi Beta.....	60
3. <i>Publishing</i>	60
4. <i>Merchandise</i>	61
BAB V PEMBAHASAN.....	63
A. Prosedur	63
B. Aturan Permainan	63
C. Timeline produksi	65
D. Anggaran Produksi.....	67
E. Perubahan Rancangan	68
F. Kendala Produksi	71
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Upacara pemakaman Tana Toraja.....	10
Gambar 2. 2 <i>Screenshot game “Diamond Rush”</i> oleh Gameloft.....	12
Gambar 2. 3 <i>Screenshot game “The Letter”</i> oleh YangYang Studio	13
Gambar 2. 4 <i>Screenshot game “Song of the Deep”</i> oleh Insomniac Games	14
Gambar 3. 1 Desain Level Area 1, Goa Londa.....	19
Gambar 3. 2 Desain Level Area 2, Desa Kete’ Kesu.....	20
Gambar 3. 3 Desain Level Area 3, Air Terjun Sarambu.....	21
Gambar 3. 4 Desain karakter Orion	22
Gambar 3. 5 Desain karakter Vega	23
Gambar 3. 6 Desain karakter Pak Suryo	24
Gambar 3. 7 Desain karakter Nanda	25
Gambar 3. 8 Desain karakter Puang Ando.....	26
Gambar 3. 9 Desain <i>gameplay</i> area Goa Londa.....	27
Gambar 3. 10 Daftar musik game “Lost in Toraja”	28
Gambar 3. 11 Daftar <i>sound effect game “Lost in Toraja”</i>	29
Gambar 4. 1 Tampilan proses pembuatan <i>sprite</i> karakter Orion	31
Gambar 4. 2 Tampilan proses pembuatan <i>sprite</i> karakter <i>zombie</i>	32
Gambar 4. 3 Tampilan pembuatan <i>tileset</i> area 1 (atas) dan area 2 (bawah)	34
Gambar 4. 4 Tampilan aset visual <i>gameplay</i>	35
Gambar 4. 5 Tampilan <i>UI button</i>	36
Gambar 4. 6 Tampilan ilustrasi cerita <i>game shot</i> 2 (atas) dan <i>shot</i> 4 (bawah)	49
Gambar 4. 7 <i>Splash logo developer</i> (kiri) dan logo ISI Yogyakarta (kanan)	50
Gambar 4. 8 Tampilan <i>disclaimer</i>	51
Gambar 4. 9 Tampilan <i>main menu</i>	51
Gambar 4. 10 Tampilan <i>jurnal game</i>	52
Gambar 4. 11 Tampilan <i>menu tutorial</i>	53
Gambar 4. 12 Tampilan <i>menu credit</i>	54
Gambar 4. 13 Tampilan <i>level stage</i>	54
Gambar 4. 14 Tampilan <i>pause menu</i>	55
Gambar 4. 15 Tampilan kondisi menang setelah permainan	56
Gambar 4. 16 Tampilan kondisi kalah dalam permainan	56
Gambar 4. 17 Implementasi aset visual ke <i>game engine</i>	57
Gambar 4. 18 Tampilan <i>flowchart game “Lost in Toraja”</i>	58
Gambar 4. 19 Tampilan <i>website www.itch.io</i>	60
Gambar 4. 20 Desain <i>t-shirt</i>	61
Gambar 4. 21 Desain Mug	62
Gambar 4. 22 Desain <i>Mousepad</i> (20 x 25 cm)	62
Gambar 4. 23 Desain Stiker	62
Gambar 5. 1 Bagan tabel timeline praproduksi, produksi, pascaproduksi.....	66
Gambar 5. 2 Bagan tabel anggaran <i>game “Lost in Toraja”</i>	67
Gambar 5. 3 Konsep <i>storyboard</i> awal	69
Gambar 5. 4 Konsep <i>storyboard</i> akhir.....	70